

INTISARI

Film adalah karya seni yang lahir dari suatu kreativitas dan imajinasi orang-orang yang terlibat dalam proses penciptaan film. Sebagai karya seni film terbukti mempunyai kesanggupan untuk menciptakan suatu realitas rekaan sebagai perbandingan terhadap realitas. Realitas imajiner tersebut dapat menawarkan rasa keindahan, renungan, ataupun hanya sekedar hiburan bagi yang melihatnya. Sedangkan bioskop merupakan sebuah bangunan yang digunakan untuk memutar film dan dapat dimanfaatkan oleh banyak orang.

Meredesain bioskop Mataram dilakukan untuk mempertahankan bioskop Mataram yang telah ada sebelumnya. Desain yang akan dibuat merupakan Cineplex atau bioskop dengan beberapa ruang *cinema* yang memiliki sifat *entertainment* dan *relax*. Dengan meredesain bioskop Mataram, akan menambah jumlah bioskop yang ada dan akan memenuhi kebutuhan akan bioskop di Yogyakarta. Bioskop ini menempati lokasi tapak yang dahulu memang sebagai area bioskop dan dekat dengan kawasan pendukung lain disekitarnya (kawasan perekonomian, pusat keramaian, sarana transportasi, sarana kesehatan, dan aksesibilitas).

Dalam dunia perfilman, kamera perekam menjadi alat utama dalam pembuatan film. Transformasi bentuk kamera perekam digunakan sebagai pendekatan perancangan dan redesain bioskop Mataram yang diwujudkan pada pengolahan bentuk bangunan. Transformasi merupakan garis penghubung antara dunia film dan dunia arsitektur. Sedangkan sifat *entertainment* dan *relax* digunakan untuk mengolah wujud dan suasana ruang dalam dan ruang luar pada bioskop, sehingga redesain bioskop Mataram mampu menjadi bioskop yang memiliki karakter unik.

Kata kunci : film, redesain bioskop, kamera perekam, *entertainment*, *relax*.

I. PENDAHULUAN

Pada dekade terakhir, perkembangan kegiatan pendidikan, permukiman, perdagangan, jasa, dan pariwisata di Yogyakarta meningkat cukup pesat¹. Hal ini dapat dilihat dari pemberitaan diberbagai media tentang kegiatan pameran, konferensi dan seminar, serta wisata baik wisata alam-wisata budaya-wisata belanja dalam berbagai bentuk dan skala, baik dalam skala regional maupun skala nasional. Perkembangan ini menuntut wadah yang diharapkan mampu memenuhi kebutuhan berdasarkan proyeksi penduduk dan kegiatan beberapa tahun kedepan.

Di saat Yogyakarta tumbuh menjadi tujuan pendidikan, di saat itu juga Yogyakarta membangun beberapa fasilitas hiburan untuk menghilangkan penat sejenak yang khususnya untuk para mahasiswa juga kawula muda serta eksekutif muda. Di tempat ini, mereka dapat bercengkrama dengan santai dan berbincang-bincang beberapa masalah kerja dengan tanpa adanya tekanan.

Selain itu, Yogyakarta merupakan kota yang memiliki perkembangan yang sangat pesat. Mulai dari segi perekonomian, pendidikan dan lain-lain. Yogyakarta memiliki julukan kota pelajar yang terbukti terdapat lebih dari 10 Universitas. Dengan kredibilitas sebagai kota pelajar, kota ini mengundang minat untuk semua pelajar untuk mengemban pendidikan di sini. Mulai dari luar daerah sampai dalam daerah memadati lembaga pendidikan di kota Yogyakarta.

Selain terkenal sebagai kota pelajar, Yogyakarta juga merupakan tempat pariwisata yang sangat menarik dibandingkan dengan daerah-daerah lain. Banyak tempat-tempat hiburan, seperti mall, bioskop, taman wisata, keraton, dan masih banyak yang lainnya.

Dengan status tersebut, kota Yogyakarta dipadati oleh para muda-mudi yang selalu membutuhkan tempat hiburan dan edukasi untuk memenuhi kebutuhan mereka. Bioskop merupakan salah satu wadah yang bisa mengakomodir kegiatan hiburan. Hal ini dapat terlihat dari antusiasme para muda-mudi disaat film-film dari luar negeri sudah mulai masuk kembali ke Indonesia.

Film adalah karya seni yang lahir dari suatu kreatifitas dan imajinasi orang-orang yang terlibat dalam proses penciptaan film. Sebagai karya seni film terbukti mempunyai kesanggupan untuk menciptakan suatu realitas rekaan sebagai

¹ http://id.wikipedia.org/wiki/Daerah_Istimewa_Yogyakarta

bandingan terhadap realitas. Realitas imajiner tersebut dapat menawarkan rasa keindahan, renungan, ataupun hanya sekedar hiburan bagi yang melihatnya.

Kebiasaan menonton film di bioskop sudah terjadi sejak dahulu kala. Hal ini terlihat dari banyaknya bioskop pada saat itu. Beberapa bioskop yang ada di kota Yogyakarta yaitu Mitra/ Palace, Widya, Senopati and Yogya Theater, Soboharsono, Regent, Empire, Royal, Mataram, Ratih, Permata, Indra, President.

Dari beberapa bioskop yang tersebut diatas, sebagian besar sudah tidak dipakai lagi. Sekarang ini hanya terdapat 2 bioskop yang selalu dipakai, yaitu Empire XXI dan Studio 21.

Data tentang jumlah penonton bioskop diseluruh Indonesia dan perhitungan dengan trend.

Tabel 1. Data pengunjung tahun 2002-2010

sumber: <http://indonesiafilm.or.id/direktori-perfilman/penonton-film>

tahun	jumlah
2002	22900000
2003	21200000
2004	20900000
2005	23300000
2006	26900000
2007	48100000
2008	31800000
2009	38500000
2010	38700000

tahun	jumlah
2011	43730555.56
2012	47471913.58
2013	50620773.32
2014	52888133.48
2015	54419811.49
2016	55266557.49
2017	60674095.19
2018	62907214.32
2019	65773878.45
2020	67941792.11

Data tentang jumlah penonton bioskop di Yogyakarta dan perhitungan dengan trend.

Tabel 2. Data pengunjung tahun 1997-2004

sumber: <http://indonesiafilms.or.id/direktori-perfilman/penonton-film>

tahun	jumlah pengunjung
1997	77000
1998	68000
1999	97000
2000	110000
2001	110000
2002	124800
2003	139940
2004	146552

2005	157171.6
2006	170521.28
2007	180399.224
2008	190383.1392
2009	202272.4194
2010	213168.5819
2011	223499.2686
2012	234640.1862
2013	245715.002
2014	256366.1225
2015	267261.0767
2016	278271.1969
2017	289093.1457
2018	299939.7173
2019	310880.0294
2020	321760.9609

Film adalah sebuah media komunikasi audio visual yang menampilkan rekaman realitas atau rekaan suatu realitas. Karena disebuah film, orang dapat merasakan berbagai macam perasaan yang ditampilkan didalam film tersebut.

Saat menonton sebuah film, biasanya orang-orang mencoba untuk melupakan sejenak semua permasalahan yang sedang dihadapi. Oleh karena itu, orang-orang mencoba untuk mencari tempat dimana mereka dapat merasa santai dan mencari tempat dimana terdapat sebuah hiburan. Salah satunya yaitu bioskop. Namun, bioskop-bioskop yang ada di Yogyakarta saat ini hanya Empire XXI dan Cinema 21 dan untuk membuat sebuah bioskop yang berbeda dari yang sudah ada akan membuka sebuah peluang persaingan. Bioskop yang memiliki karakter yang khas. Sehingga ingin dibuatlah bioskop yang memiliki sifat *entertainment and relax*.

Dalam dunia perfilman, kamera perekam menjadi alat utama dalam pembuatan film. Komponen utama dari kamera perekam yaitu: lensa, imager, dan perekam². Maka digunakan transformasi bentuk kamera perekam sebagai pendekatan perancangan dan redesign bioskop Mataram. Transformasi merupakan garis penghubung antara dunia film dan dunia arsitektur. Melihat arti katanya, transformasi adalah perubahan rupa (bentuk, sifat, fungsi, dsb); perubahan struktur

² <http://id.wikipedia.org/wiki/Kamera>

gramatikal lain dengan menambah, mengurangi, atau menata kembali unsur-unsurnya³. Oleh karena itu, dari kamera perekam akan diambil unsur-unsur kunci yang kemudian dihubungkan dengan arsitektur.

Dalam meredesain bioskop Mataram ini, penekanan desain akan dilakukan pada bentuk bangunan (aspek visual manusia). Pertama kali manusia melihat sebuah bangunan yaitu pada bentuk bangunan. Aspek visual merupakan sebuah aspek yang pertama kali bekerja.

Redesain bioskop Mataram ini adalah sebuah rancangan desain bangunan yang diharapkan mampu menjadi sebuah bioskop yang memiliki sebuah karakter yang berbeda dari bioskop yang sudah ada sebelumnya. Desain yang akan dibuat merupakan sebuah *Cineplex* atau sebuah bioskop dengan beberapa ruang cinema yang juga dilengkapi dengan fasilitas pendukung lainnya.

II. TINJAUAN TEORI

Cineplex Sebagai Sarana *Entertainment* and *Relax*

Menikmati sebuah film, masyarakat akan merasakan sebuah tontonan yang dapat mengentertain dan dapat merasa *relax*. Semua ini akan diakomodir didalam bioskop. Bioskop ini akan menjadi bioskop yang memiliki tema. Selain itu, bentuk bioskop yang akan dibuat berupa bioskop dengan beberapa cinema dan disebut *Cineplex*.

Menurut kamus Oxford Advanced Learner's Dictionary (1989), *entertainment* [C] thing that entertains; public performance; [U] entertaining or being entertained. Sedangkan *relax* v **1** become less tight, stiff. **2** become less strich or rigid. **3** rest after work or effort; calm down. **4** become less intense.

Dari pengertain kata *entertainment* dan *relax*, maka bisa disimpulkan bahwa *entertainment* dan *relax* dapat dihubungkan. Biasanya sebuah *entertainment* akan bersifat *relax* juga. Hal ini karena untuk mencapai sifat *relax* harus dibarengi dengan sebuah *entertainment*.

³ <http://bahasa.kemdiknas.go.id/kbbi/index.php>

Transformasi dalam arsitektur

Transformasi dapat diartikan sebagai perubahan bentuk yaitu perubahan bentuk dari *deep structure* yang merupakan struktur mata terdalam sebagai isi struktur tersebut ke *surface structure* yang merupakan struktur tampilan berupa struktur material yang terlihat. Menurut Josef Prijotomo dalam Rahmatia 2002, apabila di indonesiakan kata Transformasi dapat disepadankan dengan kata pemalihan, yang artinya perubahan dari benda asal menjadi benda jadiannya. Baik perubahan yang sudah tidak memiliki atau memperlihatkan kesamaan atau keserupaan dengan benda asalnya, maupun perubahan yang benda jadiannya masih menunjukan petunjuk benda asalnya.

Desain Analogical

Desain analogical menggambarkan visual analogi ke dalam solusi permasalahan desain seseorang. Ada alasan simbolik untuk ini, analogi juga memperlihatkan mekanisme arsitektur yang kreatif. Pada abad ke-20 sangat banyak arsitektur yang digambarkan pada lukisan dan sculpture sebagai sumber analogi, tetapi analogi dapat juga menjadi gambaran seseorang (personal analogy) dan konsep abstract philosophical (sebagai sebuah hadirnya keasyikan yang tidak ditentukan).

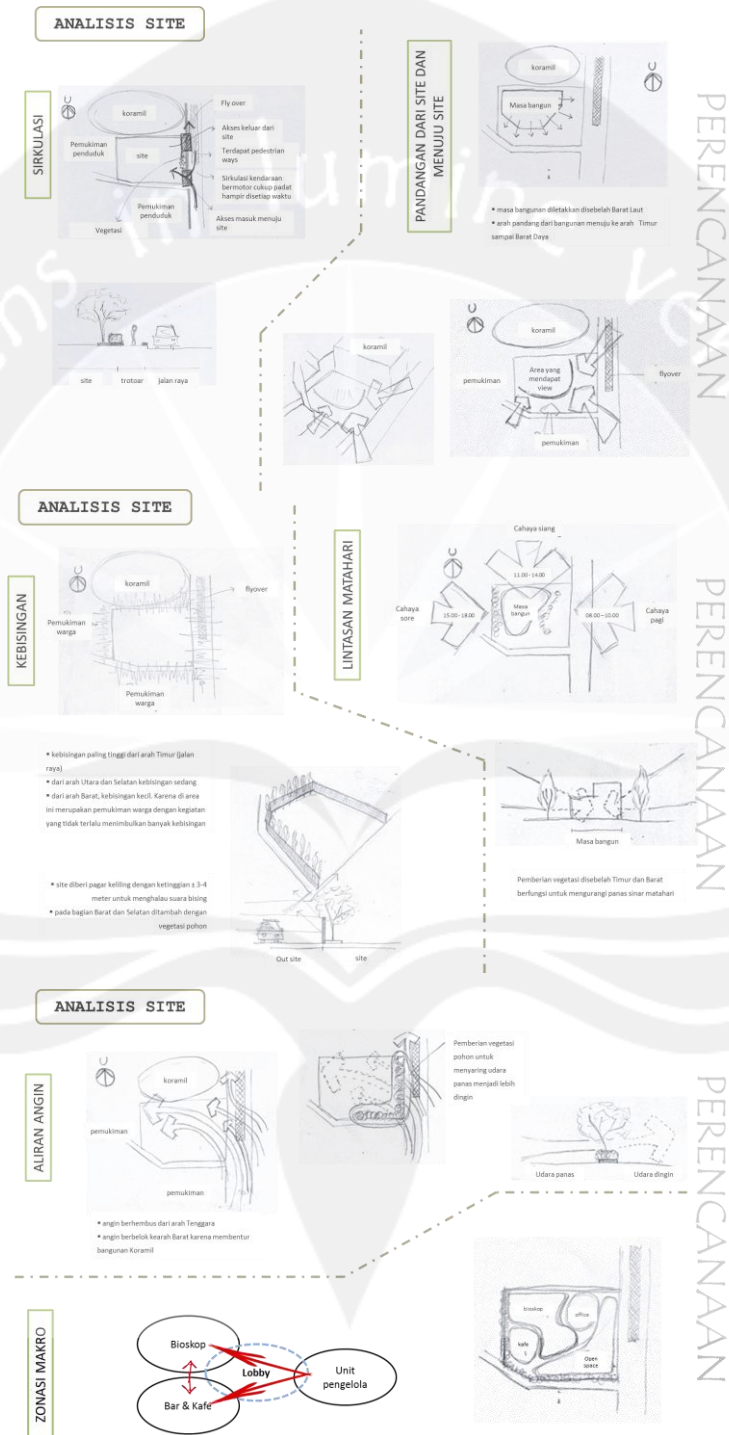
Desain analogi memerlukan penggunaan beberapa medium sebagai sebuah gambaran untuk menerjemahkan keaslian kedalam bentuk-bentuk barunya. Beberapa desain analogi seperti gambar, model atau program computer akan mengambil alih dari desainer dan mempengaruhi jalan desainnya.

III. ANALISIS

Analisis bangunan dimulai dari menganalisis pelaku kegiatan yang dapat menghasilkan kebutuhan ruang dan hubungan antar ruang kegiatan. Dari sini dapat diperkirakan kapasitas dari Cinema agar dapat optimal. Untuk perhitungan kapasitas Cinema, dilakukan pendekatan kapasitas Cinema pada Empire XXI dan Studio 21. Yang kemudian didapat total kapasitas Cinema sekitar 1200 orang.

Lalu analisis yang dilakukan selanjutnya yaitu menganalisis site, antara lain analisis dimensi, peraturan, drainase, angin, cahaya, sirkulasi, kebisingan, pandangan *site*, vegetasi, dan jaringan – jaringan lainnya. Dari hasil analisis *site*

yang sudah jadi, didapatkan *Block plan* awal yang dapat berupa gubahan massa. *Block plan* ini dijadikan panduan utama perencanaan dan perancangan bangunan. Namun, tidak menutup kemungkinan terjadi perubahan-perubahan dalam proses pengembangan desain selanjutnya.

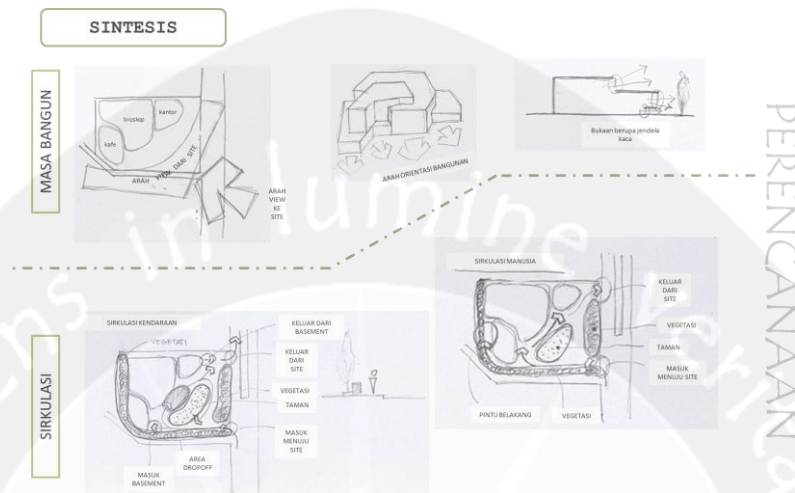


Gambar 1. Analisis Site

sumber: Data Pribadi Penulis

IV. KONSEP

Dari analisis yang dilakukan maka berkembang ke tahap sintesis makro (secara umum) dan sintesis mikro (secara khusus) yang dilakukan didalam site.

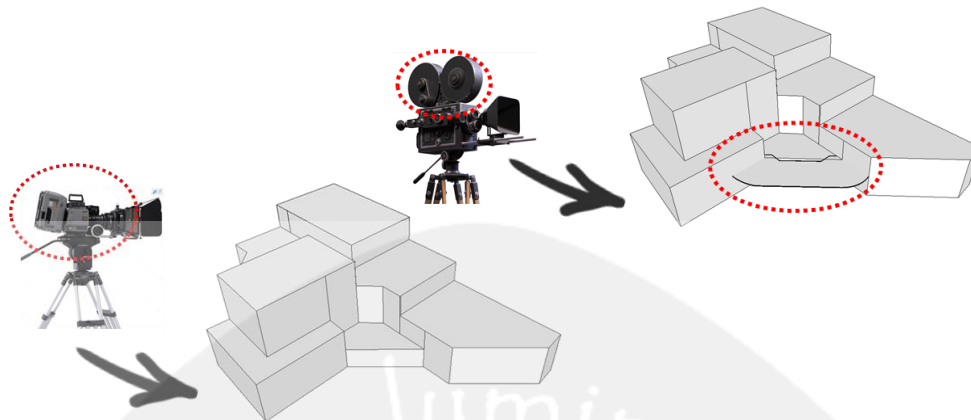


Gambar 2. Sintesis

sumber: Data Pribadi Penulis

Dari hasil sintesis yang didapat:

- Gubahan masa bangunan diletakkan dibagian sisi Barat Laut dari site.
- Bentuk masa bangunan merupakan hasil dari transformasi bentuk kamera perekam.
- Memiliki arah bukaan dari sisi Timur sampai sisi Barat.
- Penggunaan double dinding pada ruang cinema diharuskan, karena ruang cinema menghasilkan kebisingan yang cukup tinggi dan hal ini dilakukan untuk mengurangi besarnya kesingan yang keluar.
- Pintu masuk menuju site berada dibagian Selatan dan pintu keluar berada dibagian Utara. Hal ini ditujukan untuk kemudahan akses dan menghindari terjadinya kemacetan.
- Area parker kendaraan berada dibagian semi basement dan basement. Hal ini juga ditujukan untuk menghindari terjadinya kemacetan didepan site dan kemudahan akses bagi pengunjung.

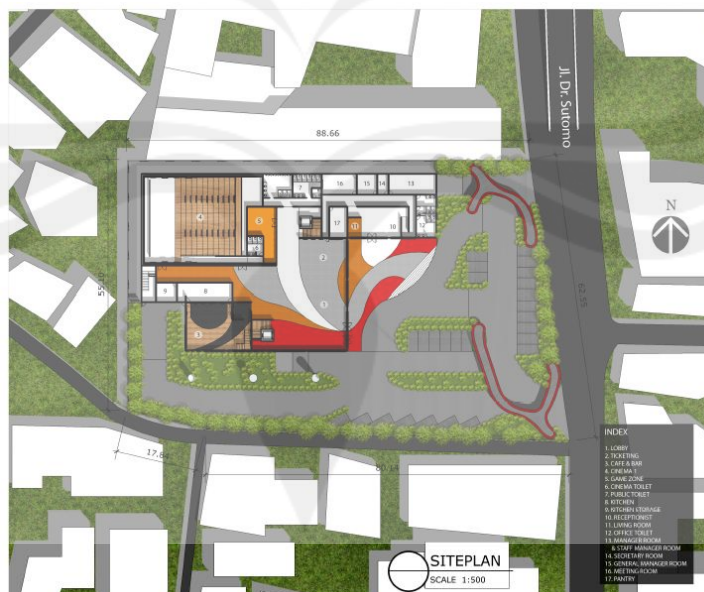


Gambar 3. Wujud Transformasi Kamera Perekam pada Masa Bangunan

sumber: Data Pribadi Penulis

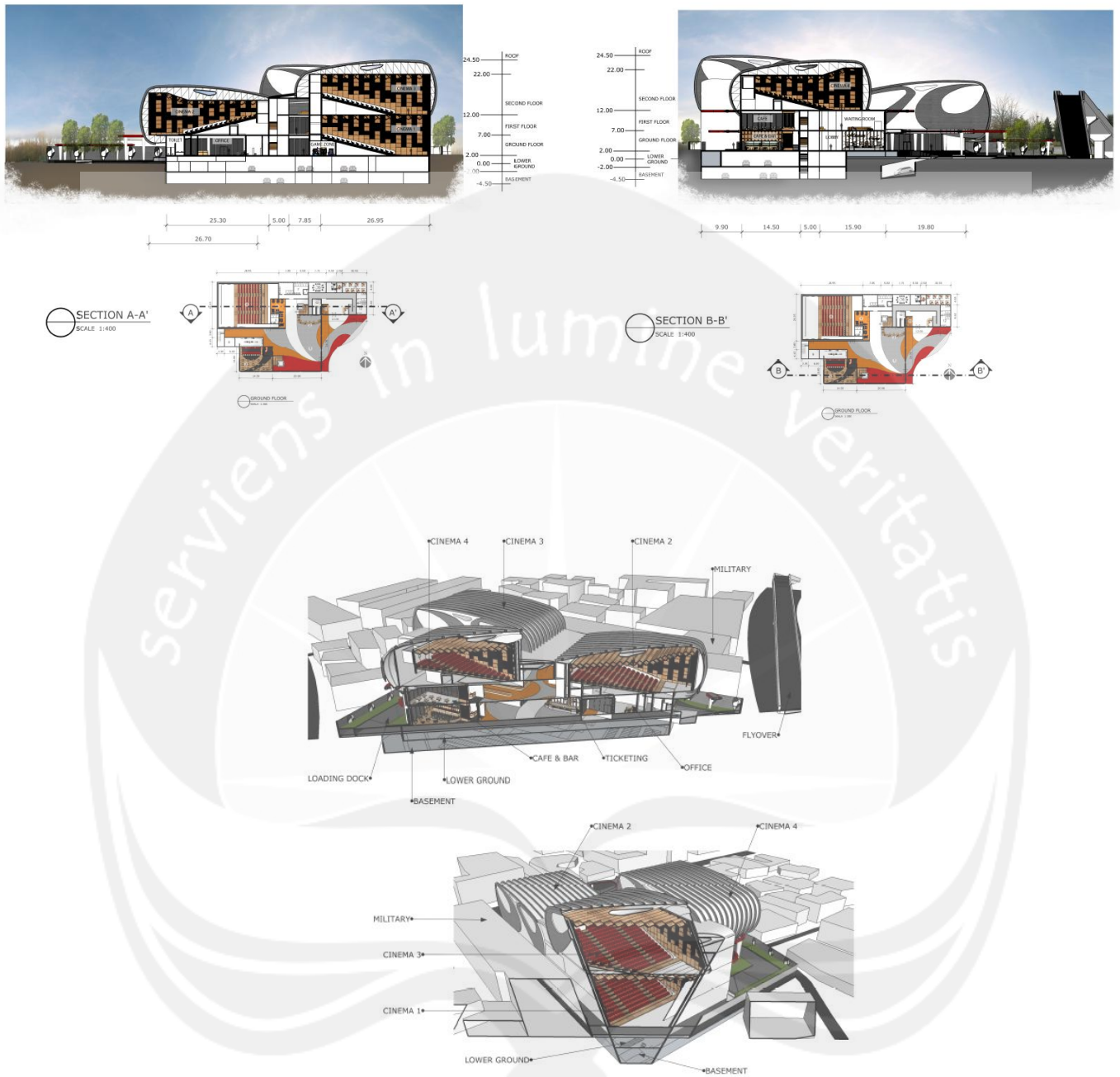
V. TRANSFORMASI dan DESAIN

Bentuk bangunan bioskop Mataram ini didesain dengan menonjolkan aspek visual. Sehingga orang yang melewati bangunan ini akan merasakan ada sesuatu yang berbeda di area tersebut. Sehingga hal itu menjadi daya Tarik bagi pengunjung.



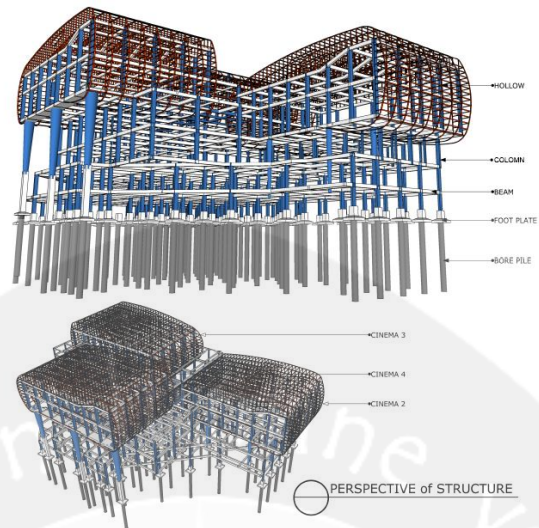
Gambar 4. Site Plan

sumber: Data Pribadi Penulis



Gambar 7. Potongan Bangunan

sumber: Data Pribadi Penulis



Gambar 8. Perspektif Struktur

sumber: Data Pribadi Penulis

Struktur Bangunan

Struktur pondasi dari bangunan cinema ini menggunakan pondasi *foot plate* dan ditambah dengan tiang pancang dibagian bawah *foot plate*.

Sedangkan untuk kolom dan balok menggunakan beton bertulang. Dan untuk pembentuk rangka atap menggunakan besi hollow dengan material penutup atap menggunakan *Colorbond*.

Ciri Khas Bangunan

Bentuk tampak bangunan merupakan hasil dari transformasi bentuk roll film pada kamera perekam.



Gambar 9. Detail Fasad

sumber: Data Pribadi Penulis

DAFTAR PUSTAKA

Biro Pusat Statistik Yogyakarta 2002.

Broadbent, G., Richard Bunt & Charles Jencks. 1980. *Sign, Symbols, and Architecture*. Bath: John Wiley & Sons Ltd.

Ching, Francis D. K. 2007. *ARCHITECTURE: Form, Space, and Order – Third Edition*. John Wiley & Sons, Inc.

De Chiara, Joseph, dan Michael J. Crosbie. 2001. *Time-Saver Standards for Building Types – Fourth Edition*. Singapore: McGraw Hill Book Co.

Frank H. Mahnke dan H. Mahnke. 1993. *Color and Light in Man Made Environment*. New York: John Wiley & Sons.

Hendraningsih, dkk. 1985. *Peran, Kesan dan Pesan Bentuk Arsitektur*. Jakarta: Djambatan..

Hornby, A.S. 1989. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English – Fourth Edition*.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2001. edisi ketiga. Departemen Pendidikan Nasional. Balai Pustaka. Jakarta.

Kamus Inggris – Indonesia. *An English - Indonesian Dictionary*. John M. Echols dan Hassan Shadily. PT. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.

Mediastika, Christina Eviutami. 2005. *Akustika Bangunan*. Erlangga. Jakarta.

Mediastika, Christina Eviutami. 2009. *Material Akustik Pengendali Bunyi pada Bangunan*. Penerbit Andi. Yogyakarta.

Neufert, Ernst. 1980. *Architect's Data – 2nd edition*. New York: Halsted Press.

Panduan Industri, Jasa, Pariwisata dan Perdagangan DIY. PSI-UGM. 1995.

RTRW kota Yogyakarta tahun 2009.

Simonds, John Ormsbee. 1998. *Landscape Architecture: A Manual of Site Planning and Design – Third Edition*. United States: McGraw-Hill Co. Inc.

White, Edward T. 1986. *Tata Atur*. Bandung: Penerbit ITB.

Media internet

<http://bahasa.kemdiknas.go.id/kbbi/index.php>

<http://desainrumah-murah.blogspot.com>

<http://id.wikipedia.org/wiki/Bioskop>

http://id.wikipedia.org/wiki/Daerah_Istimewa_Yogyakarta

http://id.wikipedia.org/wiki/Daerah_Istimewa_Yogyakarta

<http://id.wikipedia.org/wiki/Kamera>

http://id.wikipedia.org/wiki/Kamera_perekam

<http://indonesiafilms.or.id/direktori-perfilman/penonton-film>

<http://nasional.kompas.com/read/2009/01/08/19563045/bioskop.mahal.segera.ramaikan.yogyakarta>

<http://pusatbahasa.kemdiknas.go.id/kbbi/index.php>

<http://www.arcspace.com/features/coop-himmelblau/ufa-cinema-center/>

http://www.e-architect.co.uk/china/wanda_cinema.htm

<http://www.flickr.com/photos/10446773@N07/888612742/>

<http://www.gambardesain.com/gambar-detail-pondasi-foot-plat>

http://www.isolgomma.com/eng/prodotti_sottocategoria.php/sezione=building/id_cat=1

<http://www.jakartabeat.net/idea/kanal-idea/film/item/398-bioskop-tua-di-yogyakarta-tinggal-nama-bagian-1.html?tmpl=component&print=1#.UH6UmcUvm1t>

<http://www.scribd.com/doc/93466179/Desgraf-teori-warna>

<http://www.tembi.net/id/news/berita-budaya/bioskop-bioskop-yang-tinggal-kenangan-2300.html>

http://www.wet-basement.net/oth_how-build-add_1.html

<http://www.zaha-hadid.com>

jogjaicon.blogspot.com

www.e-architect.co.uk

www.salon.com

<http://thewanderer79.wordpress.com/2009/01/13/kisah-bioskop-bioskop-tua-di-yogya%E2%80%A6/>

<http://architecturerevived.blogspot.com/2010/05/ufa-cinema-center-dresden-germany.html>

<http://izzatst.blogspot.com/2011/01/teori-transformasi-1.html>

http://monochromestudio.blogspot.com/2011/04/macam-macam-pondasi_18.html

<http://435cinematography.blogspot.com/2012/06/cinematography-basics.html>

Skripsi

Susendra, "*Cineplex di Yogyakarta*", (skripsi), UAJY, 2003.